Manual de Usuario ApuestaFácil Taquilla

Valera, 15 de Octubre de 2.009

Indice

Definicion de ¿Apostar?..... 3
Tipos de Apuestas..... 3
Formatos de Logros..... 4
Como Calcular la Ganancia de un Parlay ……. 5
Pasos para ingresar a ApuestaFácil Taquilla…… 6
Ver Logros del Día..... 7
Como Vender Apuestas..... 8
Apuesta Directa..... 9
Apuesta Parlay..... 10
Altas y Bajas de un Partido..... 11
Apuesta Runline por Equipo 12
Pagar Ticket Premiado……. 13
Anular un Ticket Vendido……. 14
Eliminar jugada…….. 15
Configurar Parámetros……. 16

¿Qué es Apostar?

APOSTAR es derivado del latín **"APPOSITUM"**, participio pasivo de **"APPONERE"** (poner cerca, añadir) y proviene de la familia etimológica de **PONER**. Es un verbo transitivo. **APOSTAR** es pactar entre dos o más personas que están en desacuerdo, que el que tenga razón ganará una cantidad de dinero u otra cosa acordada de antemano. *(Fuente: Wikipedia)*

Como usted sabe, hay muchas cosas a los que los humanos hemos apostado a lo largo de nuestra historia, siendo las más comunes entre otras: las carreras de caballos, casinos y recientemente, las maravillosas apuestas deportivas.

Aquí pretendemos explicar cómo, con una buena técnica numérica, atrevimiento y un mucho de suerte, es posible obtener grandes satisfacciones al comprobar cómo los números no mienten cuando la estadística y la probabilidad combinatoria se juntan.

Los Apuestas Deportivas tienen muchas variantes de apuestas destacando como principales y con posibilidad de rentabilidad las siguientes:

a) Apuesta Directa: Se gana atinando al resultado directo.

Ejemplo: Equipo A vs Equipo B, donde se puede apostar a que gana el equipo EQUIPO A, el EQUIPO B o inclusive el EMPATE en el caso del futbol soccer.

b) Parlay o Apuesta Combinada: Se gana atinando el resultado de dos o mas juegos involucrados simultáneamente. Es una combinación de dos o mas apuestas directas en una sola.

Ejemplo: Juego 1 (Equipo A vs Equipo B) y Juego 2 (Equipo C vs Equipo D), donde se puede apostar a que gana [EQUIPO A y EQUIPO C] ó [EQUIPO A y EQUIPO D] ó [EQUIPO B y EQUIPO C] ó [EQUIPO B y EQUIPO D].

En estadística **Odds** (término en inglés de traducción discutida; se ha traducido como disparidad, razón de posibilidades, razón de oportunidades, oportunidad, razón de momios, razón de probabilidades) es el cociente entre la probabilidad de que un evento **suceda** y la probabilidad de que **no suceda.** *(Fuente: Wikipedia)*

Así que un momio o logro no es mas que la tasa (%) que los Apuestas Deportivas ofrecen por apostar y atinar a un resultado, de los cuales existen dos formatos principalmente:

a) Formato Europeo: (mas fácil de interpretar a simple vista y siempre mayor a 1.00). Un momio o logro **2.00** significa que el importe que ganaremos en caso de atinar a una apuesta registrada será el 200% del importe de la apuesta original.

Ejemplo: 1.50 (Equipo_A) **3.25** (Equipo_B) **3.90**

Supongamos que apostamos Bs. 100,00 a que gana el EQUIPO A. En caso de darse este resultado nuestro cobro sería por Bs. 150,00 (100.00 x 1.50 = 150,00), por lo que muy fácilmente podríamos calcular el importe a cobrar en caso de apostar la misma cantidad al EQUIPO B o al EMPATE (Bs. 100.00 x 3.90 = 390.00) y (Bs. 100.00 x 3.25 = 325.00) respectivamente.

Claramente podemos identificar que el equipo favorito para ganar el juego es el EQUIPO A, ya que es el que tiene el menor momio o logro, y por consecuencia, el que menos paga.

b) Formato Americano o Línea de Dinero: (números negativos y positivos). Un momio o logro **negativo** significa que se debe apostar la cantidad que indica el momio multiplicada por -1 para obtener 100 unidades monetarias, mientras que un momio o logro **positivo** significa que se recuperará tantas veces el importe apostado como múltiplos de 100 unidades que contenga este. Ah caray !!! parece que ni yo le entendí... veamos un ejemplo

Ejemplo: -200 (Equipo_A) VS (Equipo_B) **290**

Supongamos que apostamos Bs. 100,00 a que gana el EQUIPO A. En caso de darse este resultado nuestro cobro sería por los mismos Bs. 150,00 que en el ejemplo del inciso anterior. Si leemos el texto anterior donde explique el momio negativo, mencioné que se debería apostar la cantidad indicada en el momio o logro multiplicada por -1 para obtener 100 unidades monetarias, de acuerdo?

Momio negativo = -200 (-200 x -1 = 200) es decir, que necesitaríamos apostar Bs. 200.00 para obtener Bs. 100.00 de ganancia neta), pero para seguir el ejemplo con nuestra apuesta de Bs. 100.00 bastaría hacer una regla de "3" directa para obtener nuestra ganancia final por una apuesta de Bs. 100.00.

(Si con 200 obtengo 100, ¿Cuánto obtengo si invierto 100?) (100 x 100) / (200) = 50. (Bs. 50.00 sería nuestra ganancia NETA, pero realmente al Centro de Apuesta le estaríamos cobrando los Bs. 100 que se invirtieron al ingresar la apuesta mas nuestra ganancia; por tanto tenemos (Bs. 100.00 + Bs. 50.00 = Bs. 150.00).

En resumen si invertimos Bs. 100,00 a un EQUIPO A que paga como momio -200, tendríamos una recuperación de Bs. 150.00.

¿Ya se fijó en algo?

En los dos ejemplos de los formatos de momios he utilizado la misma tasa, es decir, el mismo momio, solo que con diferentes formatos.

Para calcular la paga de una apuesta con un momio positivo, basta dividir el momio entre 100 y sumarle 1 para calcular la ganancia bruta que se obtendría.

Momio EQUIPO B = 290, luego entonces tenemos 290 / 100 = 2.90 + 1.00 = 3.90 x Bs. 100.00 = Bs. 390,00.

Momio EMPATE = 225, utilizando la misma fórmula: 225 / 100 = 2.25 + 1.00 = 3.25 x Bs. 100.00 = Bs. 325,00.

Siempre el equipo favorito (MACHO) en una apuesta con momios o logros con formato americano o línea de dinero, será aquel que tenga el número negativo.

Continuando con la explicación de los 2 tipos de apuestas de principales y una vez comprendido como deben interpretarse los momios, hagamos un ejercicio con números para entender claramente cuales son las ventajas, desventajas, riesgos y otros mas factores que intervienen cuando uno registra apuestas deportivas.

Supongamos que tenemos la siguiente información:

	LOCAL	**EMPATE**	**VISITANTE**	
2.40	Real Madrid	3.20	Español	2.60
1.60	Barcelona	3.50	Atletico de Madrid	4.90
2.25	Albacete	3.25	Mallorca	2.75
1.80	Deportivo La Coruña	3.40	Osasuna	3.70

Utilizando una **apuesta directa** podríamos seleccionar cualquier de los partidos para calcular nuestra ganancia neta, por ejemplo: Si apostamos Bs. 100.00 a que gana Barcelona Vs. Ateltico de Madrid, obtendríamos una ganancia bruta de Bs. 160,00 y una ganancia neta de Bs. 60,00, lo cual nos indica que nuestro dinero recibiría un rendimiento del 60% en un lapso de dos horas; nada mal o si*?,* por supuesto que aquí el riesgo es que si se da el EMPATE o gana el Atletico de Madrid, pues nos tendríamos que despedir de nuestros Bs. 100,00 también en las mismas dos horas.

Utilizando un **parlay** podríamos seleccionar 2 de los 4 partidos y hacer una combinación de tres apuestas en una sola. Supongamos que registramos nuestra **apuesta combinada** de Bs. 100,00 seleccionando: Barcelona (1.60), Deportivo La Coruña (1.80) y que se da el empate (3.25) entre Albacete Y Mallorca. Si la suerte nos favoreciera obtendríamos una ganancia bruta de Bs. 936,00 y una ganancia neta de Bs. 836,00, lo cual nos indica que nuestro dinero recibiría un rendimiento ahora del 836% en el mismo lapso de dos horas en caso que los 3 partidos se jugasen al mismo tiempo.

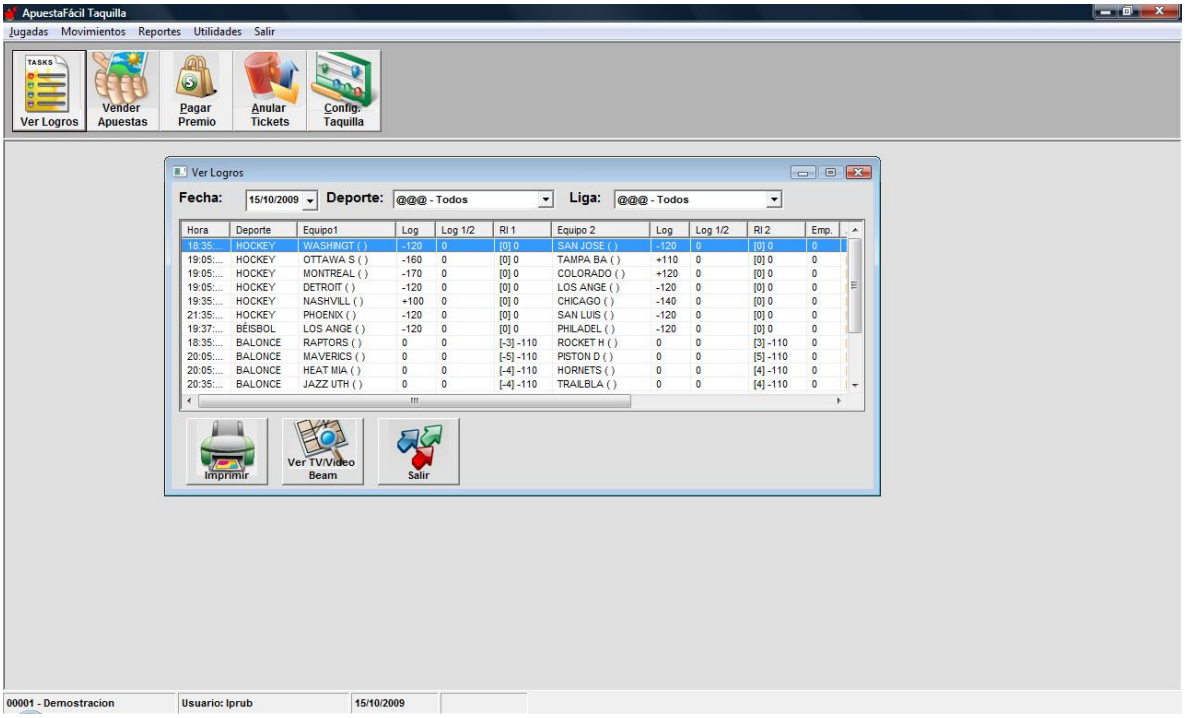
¿Como calcular la ganancia bruta en un parlay? Simplemente se deben multiplicar los momios apostados para obtener nuestro momio combinado (1.60 x 1.80 x 3.25 = 9.36), es decir, que la **apuesta combinada** de 3 partidos, en este ejemplo, nos pagaría 9.36 veces nuestro dinero. Cabe destacar que es INDISPENSABLE atinar a los 3 resultados de forma simultánea, ya que de lo contrario (inclusive con un error en el pronóstico) tendríamos que despedirnos de nuestros Bs. 100,00 que originalmente pagamos. Es por eso que un **parlay** ofrece mejor tasa, ya que la probabilidad de acertar es menor que en una **apuesta directa**.

¿Como ingresar al sistema?

Luego de Instalada la Aplicación ApuestaFácil Punto de Venta, aparecerá un icono en el escritorio de Windows que permitirá acceder pulsando doble-click sobre dicho icono a la aplicación de venta de apuestas. Seguido aparecerá una pantalla similar a la que se ve en la figura arriba mostrada. En la caja de texto Usuario debemos colocar el nombre de usuario proporcionado por el administrador del sistema, igualmente con la contraseña, servidor y datos. Después de proporcionarle los datos de acceso al sistema pulse la tecla Enter o haga clic sobre el botón llamado Verificar y se visualizara en pantalla una caja de mensaje similar a la mostrada a continuación:

La acción a seguir luego de ver este mensaje es informar al administrador del sistema el serial que aparece para que dicha persona le permita el ingreso a ApuestaFacil Punto de Venta.

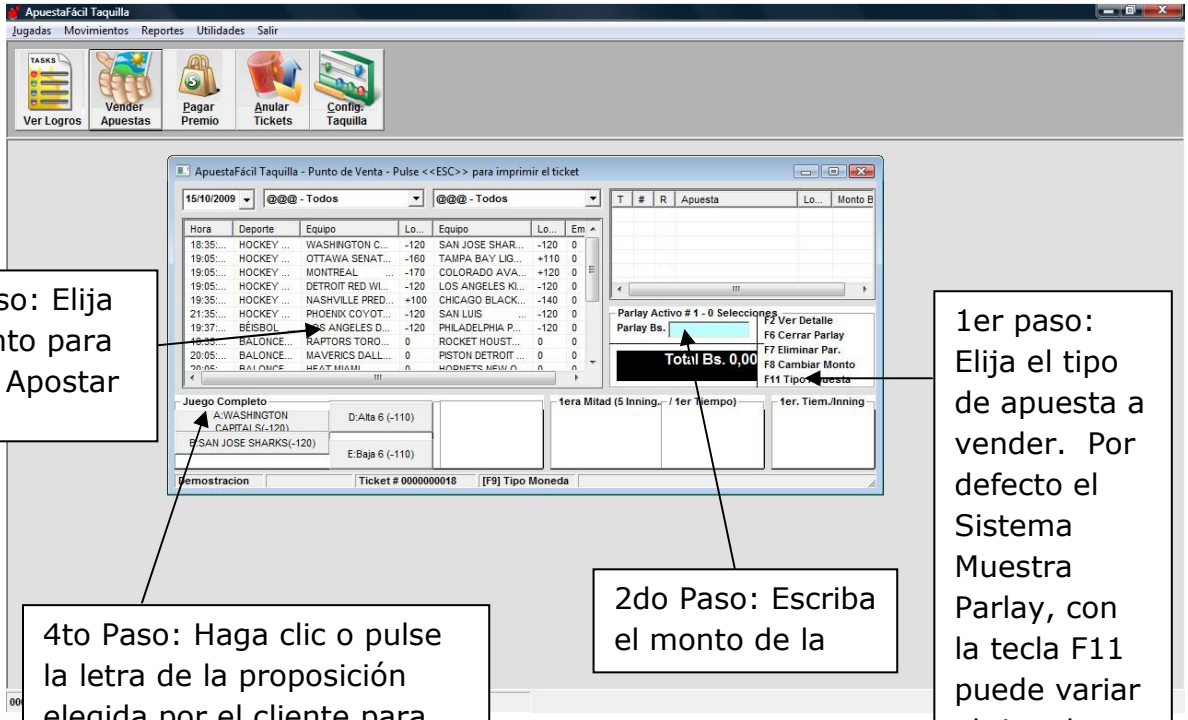
¿Como Ver los Logros de los Eventos del día?


ApuestaFácil Taquilla
Jugadas Movimientos Reportes Utilidades Salir
Ver Logros
Vender Apuestas
Pagar Premio
Anular Tickets
Config. Taquilla
Ver Logros
Fecha: 15/10/2009
Deporte: @@@ - Todos
Liga: @@@ - Todos
Hora Deporte Equipo1 Log Log 1/2 RI 1 Equipo 2 Log Log 1/2 RI 2 Emp.
18:35:... HOCKEY WASHINGT ( ) -120 0 [0] 0 SAN JOSE ( ) -120 0 [0] 0 0
19:05:... HOCKEY OTTAWA S ( ) -160 0 [0] 0 TAMPA BA ( ) +110 0 [0] 0 0
19:05:... HOCKEY MONTREAL ( ) -170 0 [0] 0 COLORADO ( ) +120 0 [0] 0 0
19:05:... HOCKEY DETROIT ( ) -120 0 [0] 0 LOS ANGE ( ) -120 0 [0] 0 0
19:35:... HOCKEY NASHVILL ( ) +100 0 [0] 0 CHICAGO ( ) -140 0 [0] 0 0
21:35:... HOCKEY PHOENIX ( ) -120 0 [0] 0 SAN LUIS ( ) -120 0 [0] 0 0
19:37:... BÉISBOL LOS ANGE ( ) -120 0 [0] 0 PHILADEL ( ) -120 0 [0] 0 0
18:35:... BALONCE RAPTORS ( ) 0 0 [-3] -110 ROCKET H ( ) 0 0 [3] -110 0
20:05:... BALONCE MAVERICS ( ) 0 0 [-5] -110 PISTON D ( ) 0 0 [5] -110 0
20:05:... BALONCE HEAT MIA ( ) 0 0 [-4] -110 HORNETS ( ) 0 0 [4] -110 0
20:35:... BALONCE JAZZ UTH ( ) 0 0 [-4] -110 TRAILBLA ( ) 0 0 [4] -110 0
Imprimir
Ver TV/Video Beam
Salir
00001 - Demostracion
Usuario: lprub
15/10/2009

En el menú principal del Punto de Venta, en la parte superior izquierda se mostrará un botón llamado Ver Logros, pulsando clic sobre este botón se visualizará una venta, como se muestra en la figura, en donde se podrán apreciar los eventos (juegos, partidos) programados por el administrador del sistema para la fecha actual y como pagará cada equipo en caso de salir victorioso para las diferentes apuestas pactadas por los clientes. En esta ventana además de visualizarse los eventos y sus respectivos logros el usuario también podrá Imprimir la información para mostrase al cliente haciendo clic en el botón imprimir o también si existe la posibilidad de que el computador donde se esta ejecutando la aplicación se pueda conectar a una pantalla adicional (TV, Plasma, Video Beam) se muestren los logros y eventos de forma de que los clientes puedan apreciar la información con mayor detalle.

¿Cómo vender Apuestas?

Sabiendo que el sistema permite dos(02) tipos de apuestas llamadas Directa y Parlay, en el menú principal en la parte superior el usuario podrá hacer clic en el botón Vender Apuestas para que se muestre en pantalla la venta que permitirá la expedición de tickets de venta de apuestas a los clientes. La ventana mostrada será similar a la de la siguiente figura:



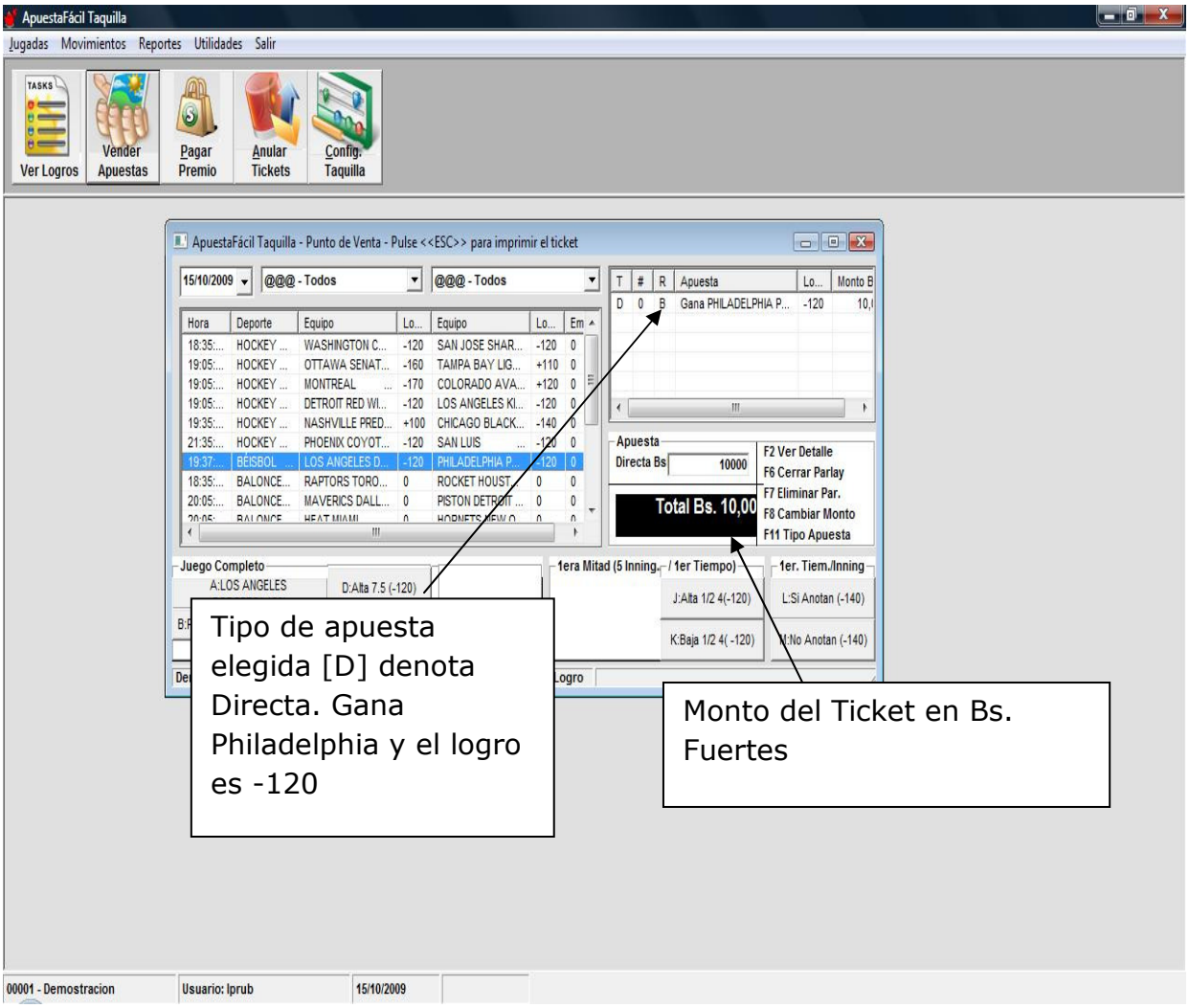
3er Paso: Elija el evento para el cual Apostar

1er paso: Elija el tipo de apuesta a vender. Por defecto el Sistema Muestra Parlay, con la tecla F11 puede variar el tipo de apuesta.

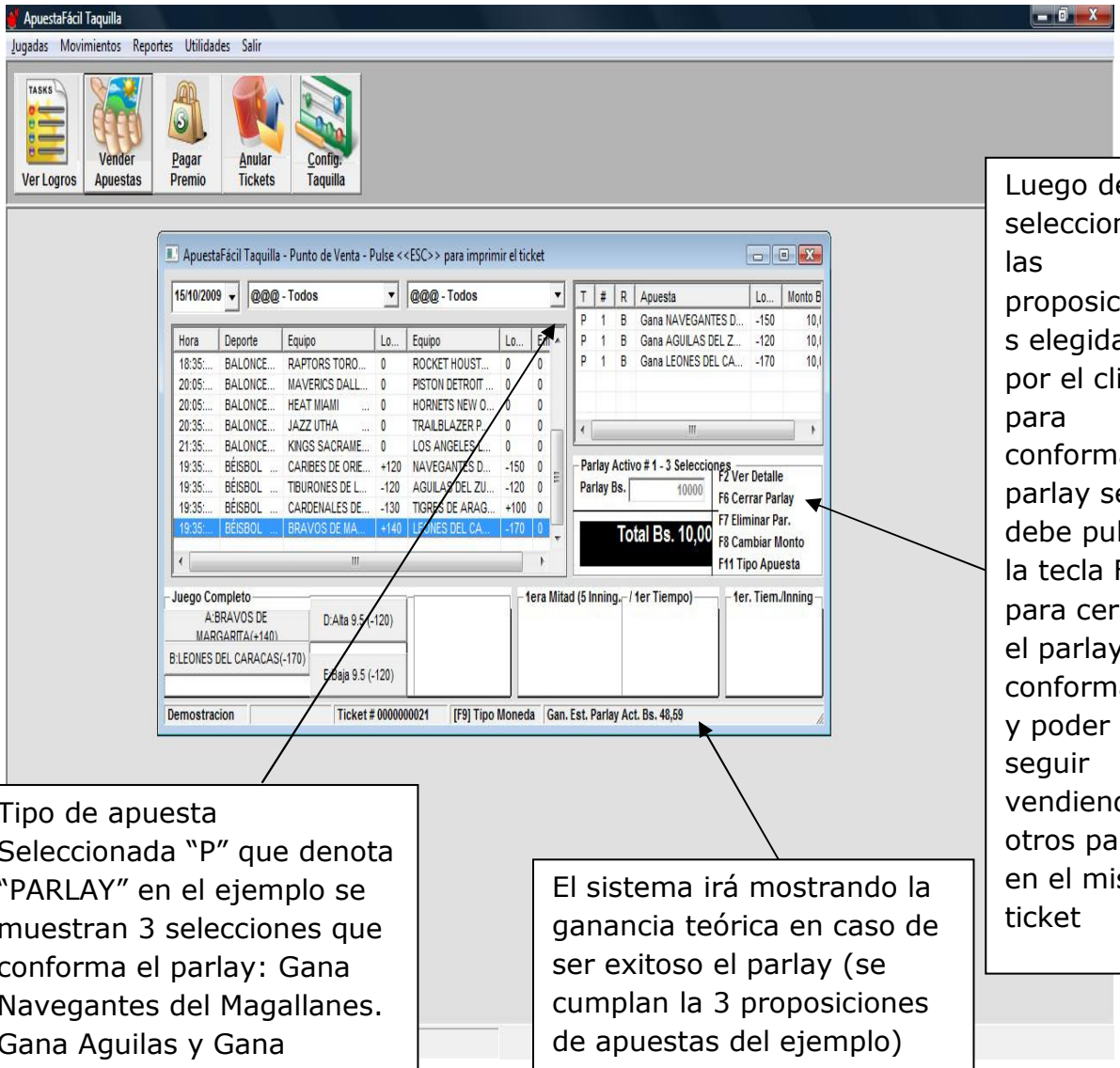
2do Paso: Escriba el monto de la

4to Paso: Haga clic o pulse la letra de la proposición elegida por el cliente para conformar la apuesta. Se puede hacer clic en la proposición o pulsar la Letra que la Define. Ejemplo: A

Apuesta Directa



Apuesta Parlay



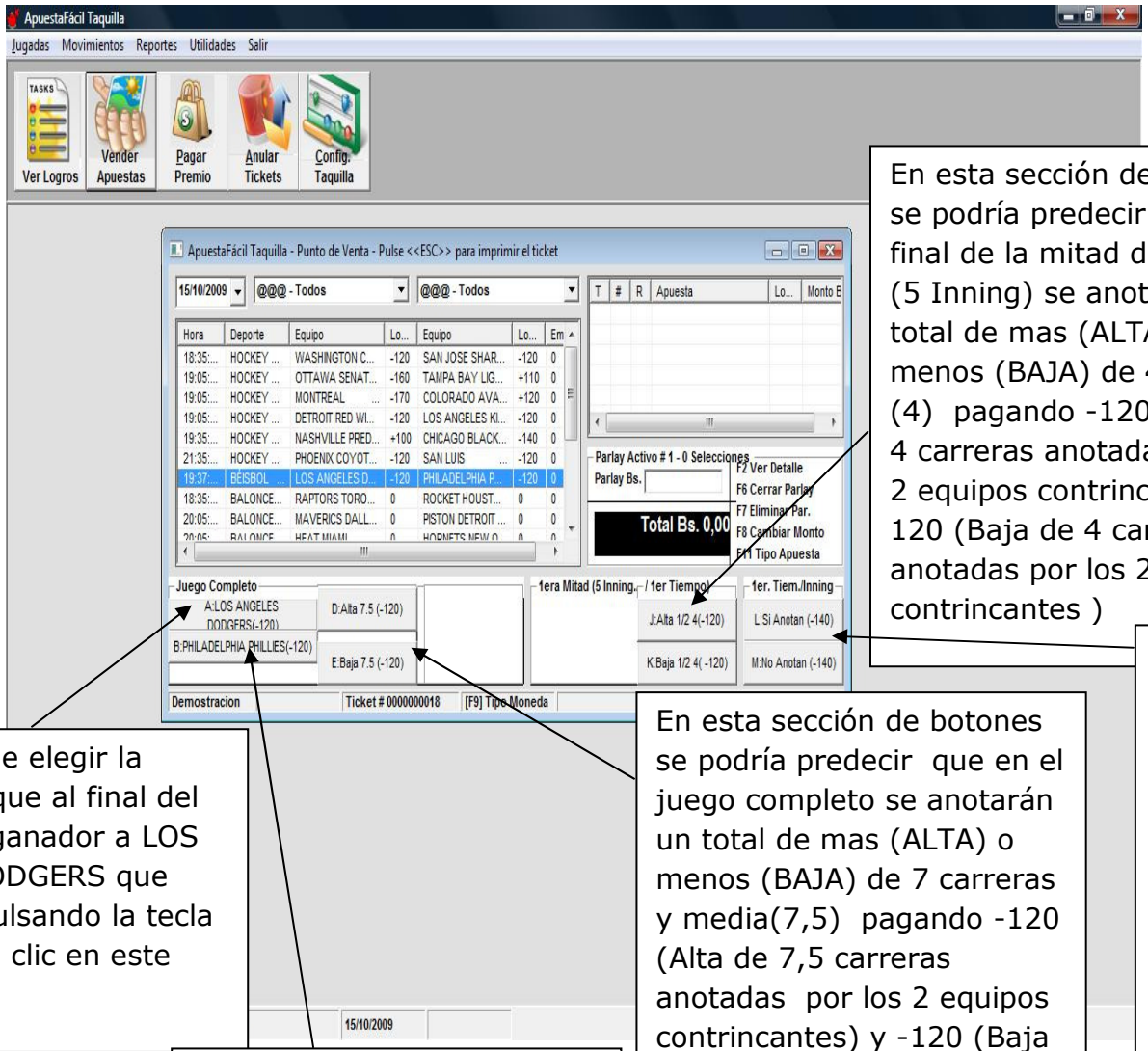
Luego de seleccionar las proposicione s elegidas por el cliente para conformar el parlay se debe pulsar la tecla F6 para cerrar el parlay conformado y poder seguir vendiendo otros parlay en el mismo ticket

Tipo de apuesta Seleccionada "P" que denota "PARLAY" en el ejemplo se muestran 3 selecciones que conforma el parlay: Gana Navegantes del Magallanes. Gana Aguilas y Gana Leones.

El sistema irá mostrando la ganancia teórica en caso de ser exitoso el parlay (se cumplan la 3 proposiciones de apuestas del ejemplo)

Para Imprimir el ticket se debe pulsar la tecla ESC

Otros ejemplos de selecciones de Parlay: Altas y Bajas



En esta sección de botones se podría predecir que al final de la mitad del juego (5 Inning) se anotarán un total de mas (ALTA) o menos (BAJA) de 4 carreras (4) pagando -120 (Alta de 4 carreras anotadas por los 2 equipos contrincantes) y -120 (Baja de 4 carreras anotadas por los 2 equipos contrincantes)

En esta otra sección de botones se podrá elegir si cualquiera de los equipos contrincantes anotase carreras en el 1er Inning de juego

Aquí se puede elegir la proposición que al final del juego diera ganador a LOS ANGELES DODGERS que paga -120 pulsando la tecla A o haciendo clic en este Boton.

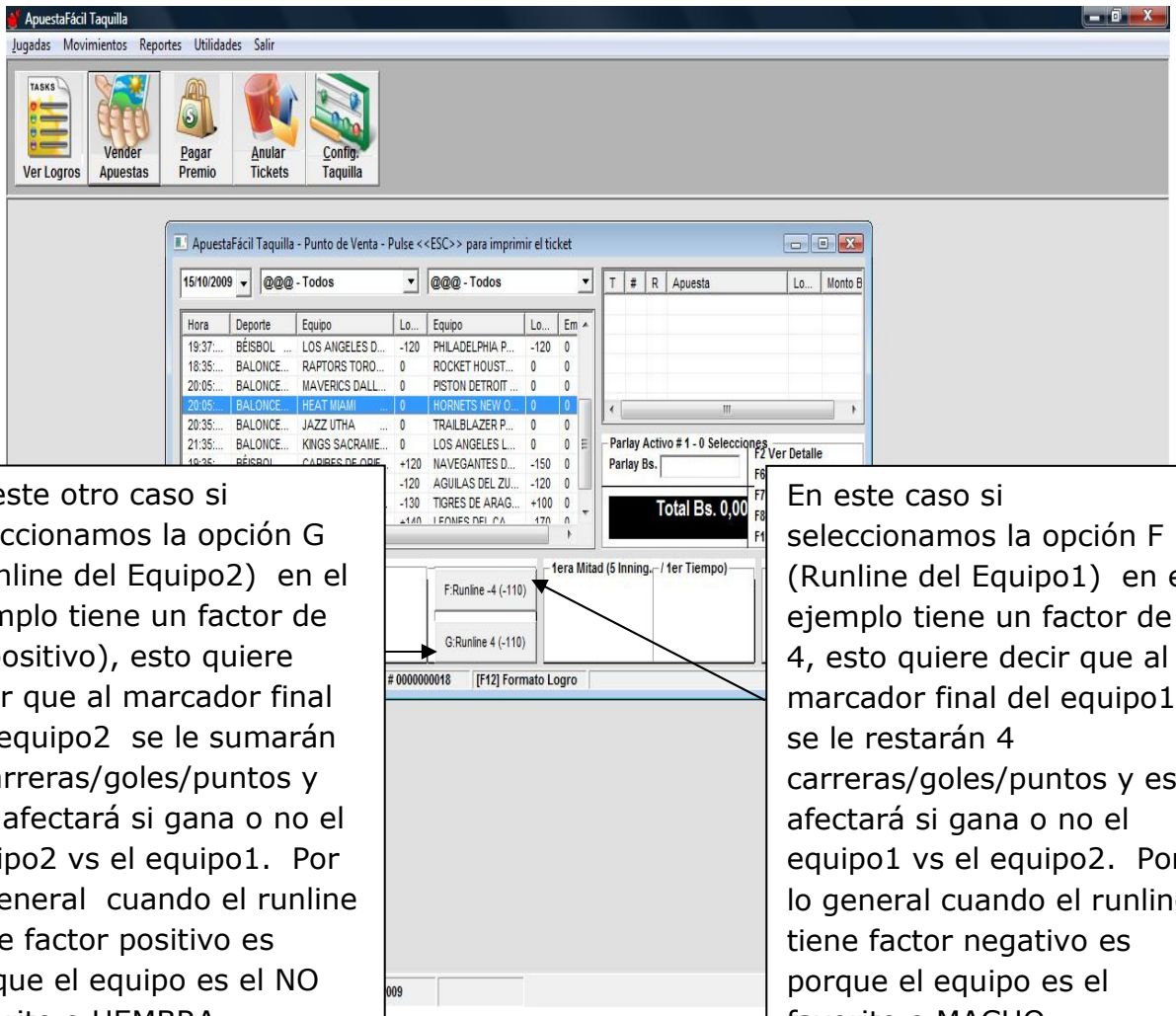
En esta sección de botones se podría predecir que en el juego completo se anotarán un total de mas (ALTA) o menos (BAJA) de 7 carreras y media(7,5) pagando -120 (Alta de 7,5 carreras anotadas por los 2 equipos contrincantes) y -120 (Baja de 7,5 carreras anotadas por los 2 equipos contrincantes)

Acá se pudierá elegir la proposición que al final del juego da como ganador a los Phillies de Philadelphia pagando -120

Otros ejemplos de selecciones de Parlay: RunLines

Las apuestas Runline siempre tienen un factor de diferencia de carreras/goles/puntos dependiendo del favoritismo (MACHO/HEMBRA) del equipo a apostar en el runline. Dicho factor definirá para efectos de las apuestas Runline cual equipo ganará. Ejemplo:

Si juegan los HEAT MIAMI VS HORNETS NEW ORLEANS y el factor de Runline de HEAT MIAMI es -4 puntos y el factor de runlien de HORNETS NEW ORLEANS es 4 (positivo) y suponiendo también que el resultado final del partido es MIAMI 98 y NEW ORLEANS 97 para efectos de las apuestas tipo runline en realidad el ganador sería HORNETS NEW ORLEANS porque a los 97 puntos realizados realmente por este equipos se le sumarían los 4 puntos que la Banca asigna como factor para el Runline de este equipos.

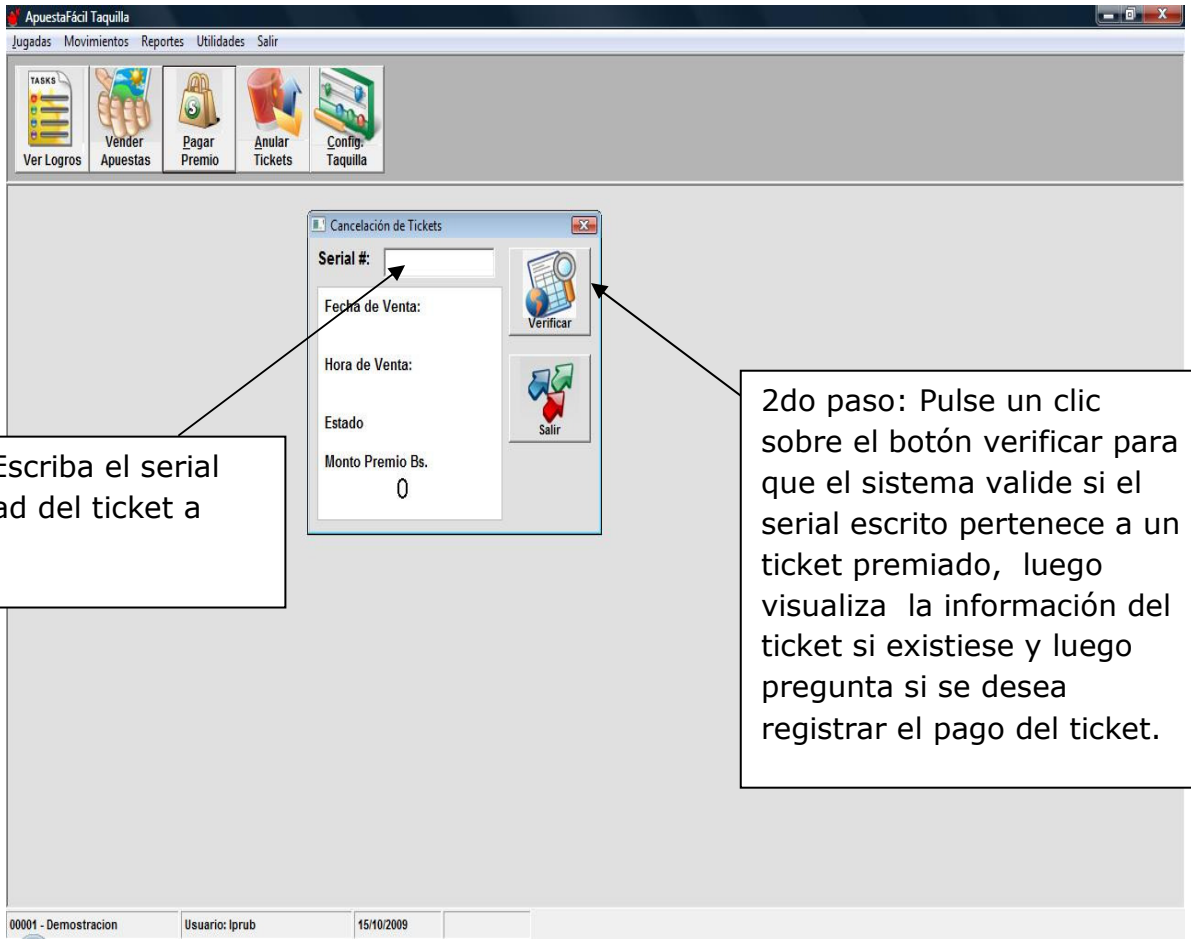

ApuestaFácil Taquilla
Jugadas Movimientos Reportes Utilidades Salir
Ver Logros
Vender Apuestas
Pagar Premio
Anular Tickets
Config. Taquilla
ApuestaFácil Taquilla - Punto de Venta - Pulse <<ESC>> para imprimir el ticket
15/10/2009
@@@ - Todos
@@@ - Todos
Hora Deporte Equipo Lo... Equipo Lo... Em
19:37:... BÉISBOL ... LOS ANGELES D... -120 PHILADELPHIA P... -120 0
18:35:... BALONCE... RAPTORS TORO... 0 ROCKET HOUST... 0 0
20:05:... BALONCE... MAVERICS DALL... 0 PISTON DETROIT ... 0 0
20:05:... BALONCE... HEAT MIAMI ... 0 HORNETS NEW O... 0 0
20:35:... BALONCE... JAZZ UTHA ... 0 TRAILBLAZER P... 0 0
21:35:... BALONCE... KINGS SACRAME... 0 LOS ANGELES L... 0 0
+120 NAVEGANTES D... -150 0
-120 AGUILAS DEL ZU... -120 0
-130 TIGRES DE ARAG... +100 0
T # R Apuesta Lo... Monto B
Parlay Activo # 1 - 0 Selecciones
Parlay Bs.
F2 Ver Detalle
Total Bs. 0,00
F:Runline -4 (-110)
G:Runline 4 (-110)
1era Mitad (5 Inning... / 1er Tiempo)
0000000018
[F12] Formato Logro

En este otro caso si seleccionamos la opción G (Runline del Equipo2) en el ejemplo tiene un factor de 4 (positivo), esto quiere decir que al marcador final del equipo2 se le sumarán 4 carreras/goles/puntos y eso afectará si gana o no el equipo2 vs el equipo1. Por lo general cuando el runline tiene factor positivo es porque el equipo es el NO favorito o HEMBRA.

En este caso si seleccionamos la opción F (Runline del Equipo1) en el ejemplo tiene un factor de -4, esto quiere decir que al marcador final del equipo1 se le restarán 4 carreras/goles/puntos y eso afectará si gana o no el equipo1 vs el equipo2. Por lo general cuando el runline tiene factor negativo es porque el equipo es el favorito o MACHO.

Pagar Ticket Premiado

Luego de que el administrador del sistema registre los resultados de cada partido se podrá registrar la cancelación a los tickets ganadores según el serial de seguridad impreso por el sistema en cada ticket al momento de la venta. Ejemplo:

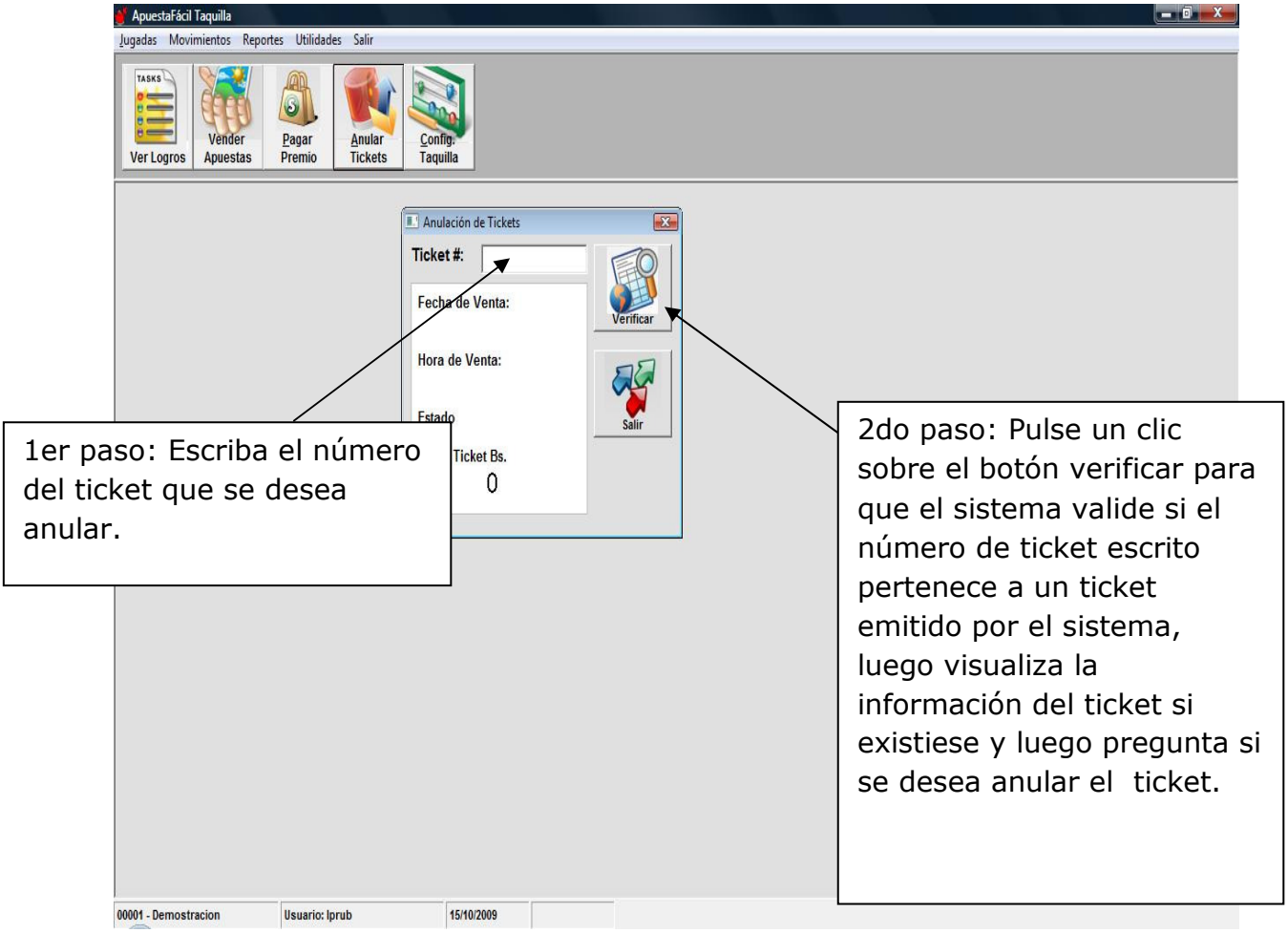


1er paso: Escriba el serial de seguridad del ticket a verificar.

2do paso: Pulse un clic sobre el botón verificar para que el sistema valide si el serial escrito pertenece a un ticket premiado, luego visualiza la información del ticket si existiese y luego pregunta si se desea registrar el pago del ticket.

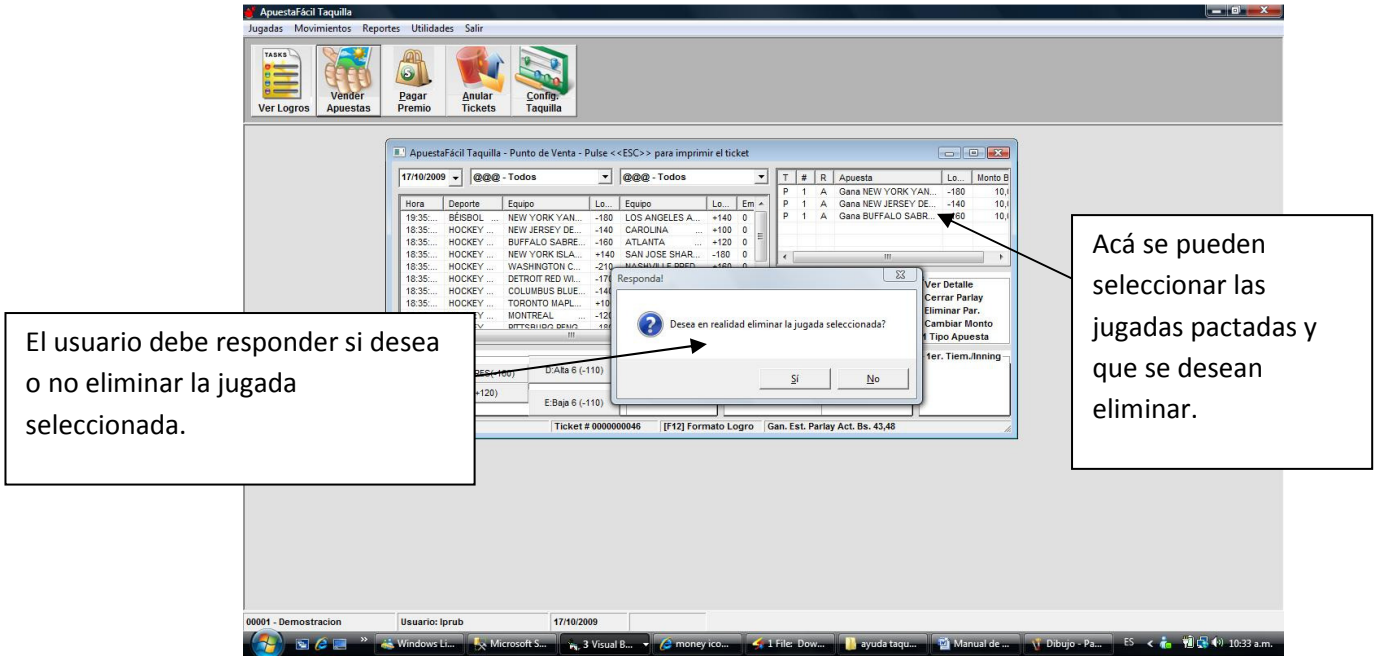
Anulación de un Ticket

Esta opción permite hacer la anulación de algún ticket vendido dentro de un margen de tiempo estipulado por el administrador del sistema.
Ejemplo:

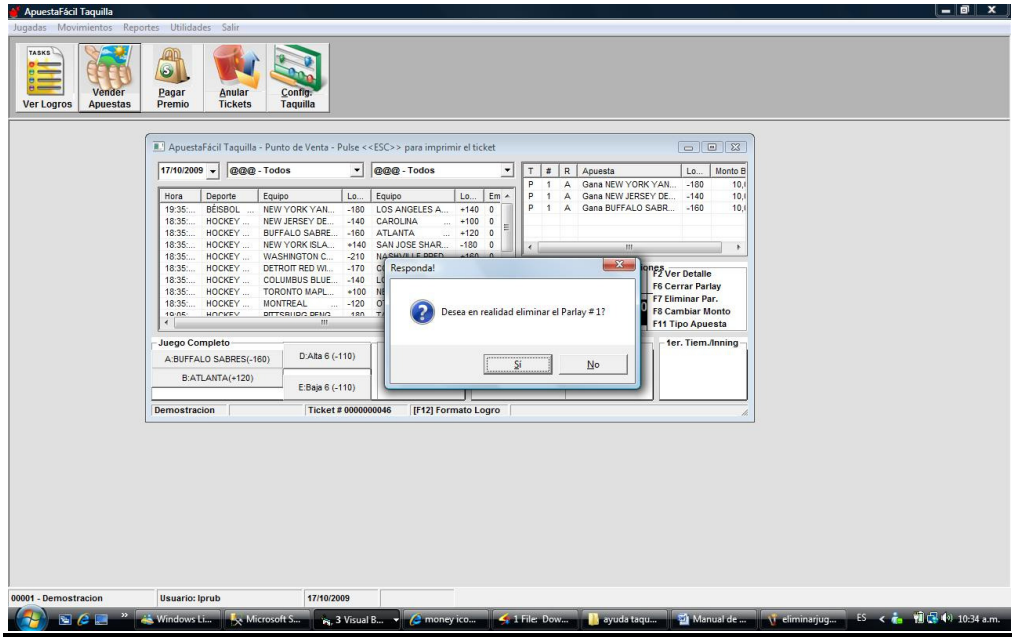

ApuestaFácil Taquilla
Jugadas Movimientos Reportes Utilidades Salir
Ver Logros
Vender Apuestas
Pagar Premio
Anular Tickets
Config. Taquilla
Anulación de Tickets
Ticket #:
Fecha de Venta:
Hora de Venta:
Estado
Ticket Bs.
0
Verificar
Salir
1er paso: Escriba el número del ticket que se desea anular.
2do paso: Pulse un clic sobre el botón verificar para que el sistema valide si el número de ticket escrito pertenece a un ticket emitido por el sistema, luego visualiza la información del ticket si existiese y luego pregunta si se desea anular el ticket.
00001 - Demostracion
Usuario: lprub
15/10/2009

Eliminar Jugada

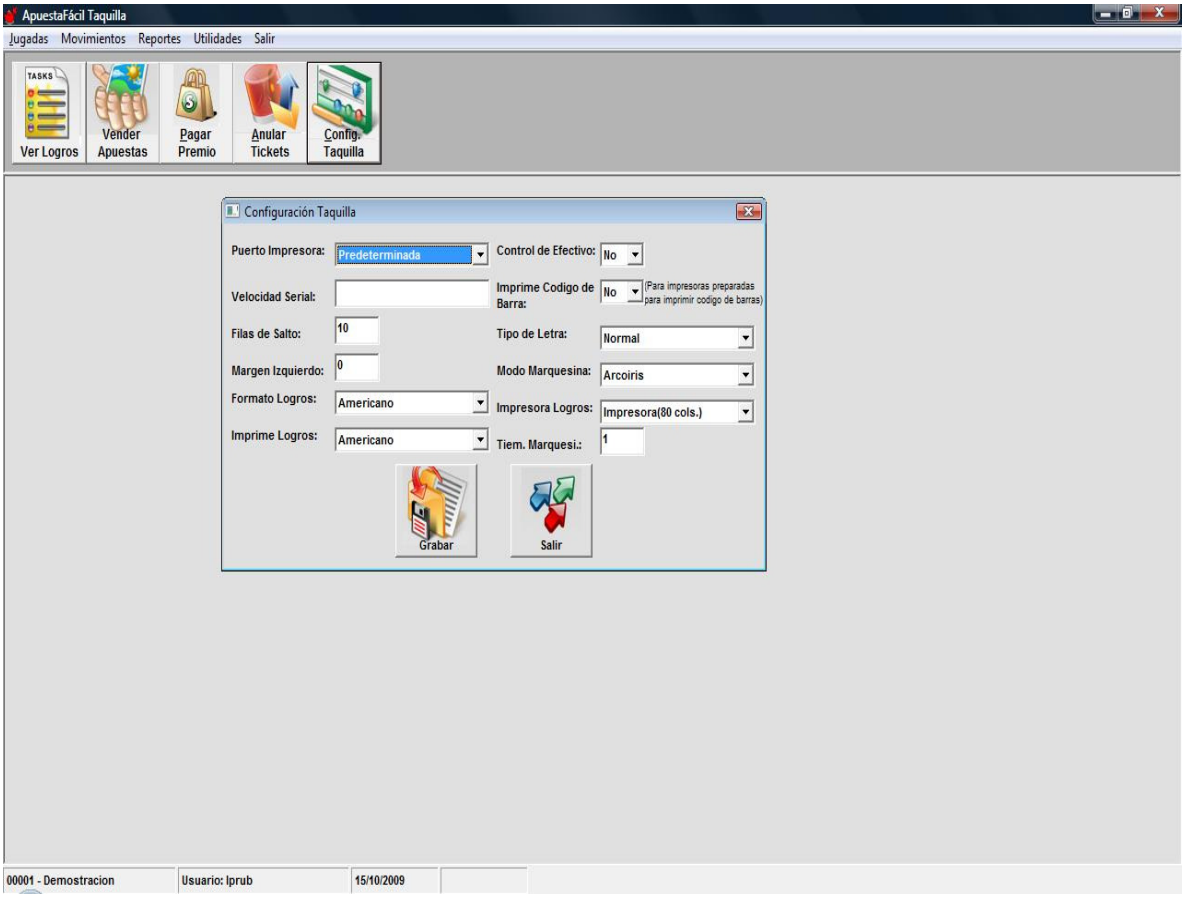
Para poder eliminar una jugada seleccionada haga clic en la jugada y luego pulse la tecla <SUPR> o <DEL> y el sistema le preguntará si desea eliminar la jugada. Ejemplo:


El usuario debe responder si desea o no eliminar la jugada seleccionada.
Acá se pueden seleccionar las jugadas pactadas y que se desean eliminar.
ApuestaFácil Taquilla
Desea en realidad eliminar la jugada seleccionada?
Si
No

Si la jugada pertenece a un parlay y el parlay ya fue cerrado el sistema eliminará completo dicho parlay.



Configurar Parámetros de ApuestaFácil Taquilla



Puerto de Impresora: permite establecer el puerto de impresión para los tickets/reportes de ApuestaFácil Taquilla. Si se desea imprimir a una impresora predeterminada de Windows se debe seleccionar la opción "Predeterminada".

Velocidad Serial: sirve para configurar los parámetros de acceso al puerto serial en caso de que la impresora de tickets/reportes esté conectada a un puerto serial.

Filas de Salto: con esta opción se puede configurar cuantas filas de salto se imprimirán después de imprimir un ticket/reporte.

Formato Logros: permite establecer en que formato se visualizarán los logros dependiendo si se desean ver en Formato Americano(Lineas de Dinero) o en Formato Europeo(Decimal).

Imprime Logros: Es similar a la opción mecionada anteriormente pero esta es para establecer en que formato se imprimirán los logros en los tickets.

Control de Efectivo: Permite configurar si luego de imprimir un ticket de apuesta se visualiza la ventana que facilita el calculo de vuelto o cambio que se le efectuará al cliente por concepto del pago de la apuesta pactada.

Imprime Código de Barras: Sirve para establecer si se imprime o no un código de barra del serial de seguridad al final del ticket de apuesta. Esta opción solo funciona si la impresora utilizada par imprimir tickets de apuesta esta diseñada para imprimir códigos de barras.

Tipo de Letra: esta opción se utiliza para definir que tipo de letra se utilizará para imprimir tickets/reportes a razón de Letra Comprimida o Letra Normal.

Modo Marquesina: Sirve para establecer la forma en que se representará la marquesina de la opción Ver Logros en el Módulo de Ver en TV/Video Beam.

Impresora Logros: Se utiliza para configurar el ancho en columnas de la impresora utilizada para imprimir los logros de los eventos del día. Si se selecciona la opción "Impresora (80 cols.)" el sistema imprimirá los logros en la impresora predeterminada de Windows.

Tiempo Marquesina: Sirve para establecer el tiempo en segundos que se tardará la maquesina del Módulo de Ver TV/Video Beam en cambiar de un evento a otro.